

УДК 519.85

ВЕЛИКИЙ КОРЕЙСКИЙ РАНДОМ**Кучмасов Р. Г.****научный руководитель канд.физ.-мат.наук Терещенко Ю. А.*****Сибирский Федеральный Университет***

В нашем мире большая часть людей изучает такую многогранную науку как математика, эта наука охватывает и взаимодействует с большинством других наук, например таких как физика, информатика ... Но несмотря на всё это многие изучающие её, недолюбливают эту науку т.к. она бывает очень трудна, а трудности очень сильно могут выбивать людей из колеи жизненного пути. Вся эта нелюбовь идёт от того, что людям бывает тяжело понимать о чём говорится в гранях математики, они не видят смысла изучать её т.к. считают, что простых операций известных со школы и калькулятора в руках им хватит до конца жизни, так же сюда можно отнести то, что люди не видят интереса, который доступен людям которые хоть немного разбираются в математике. В этой статье я хотел бы рассказать и поднять планку интереса к такой грани математики как статистика. А так как полностью грань статистики рассмотреть очень тяжело, я попытаюсь рассмотреть и показать, что удалось изучить в вероятностях.

Эта часть статистики говорит о том, что любое событие возможно в любой момент времени, но с определённым шансом, т.е. события, возникновение которых в принципе возможно, но вероятность его появления граничит с фантастикой может произойти, но чаще всего происходят события шанс появления которых намного выше. То есть возникновение любого события похоже на бросание n -гранного кубика (рис.1), где каждая из граней соответствует одному из событий, но в этом кубике грани неодинаковы, т.е. площадь некоторых может быть очень велика, в то время как площадь других будет меньше мм.



Рисунок 1. Пример двух событий с шестью равновероятными исходами.

Эта теория о возможности происхождения любого события используется в очень многих сферах жизнедеятельности человека. Одной из таких сфер является область сети интернет. В этой сфере вероятности есть на каждом шагу. Это интернет-казино, разные приложения, в которых твой противник или напарник выбирается совершенно случайно, и конечно же Онлайн-игры на которых я бы хотел остановиться подробнее.

В таких играх, или mmorpg, как они чаще называются, большинство событий определяется при помощи статистики, а точнее теории вероятности. Или, как он называется в среде людей играющих в такие игры Рандом.

Вообще **Рандом** (англ. Random — случайный) — англицизм, применяемый для обозначения вмешательства случайного фактора, на который нет возможности повлиять.

В MMORPG определяет выпадающий из монстра лут, шанс успеха, результат того или иного действия. Например в крафтинге, при выдаче награды за квест , «заточке» эквиपा.

Для примера можно привести систему выпадения предметов в игре Perfect World (таб.1).

Таблица 1

Система выпадения предметов игры Perfect World

Дальнейшее падение предметов зависит от нескольких параметров монстра. Первый - сколько раз считается падение предметов. Второй - сколько предметов упадет. Первый всегда постоянен для данного монстра. Второй - случайный параметр из 4-х (выпадет от нуля до трех предметов за один цикл). Возьмем несколько монстров для примера:				
Монстры	<u>Беспокойный дух шамана</u>	<u>Маг-бык Бездушных</u>	<u>Императорский воин</u>	<u>Священная боевая броня</u>
Количество циклов подсчета падения предметов	10	1	2	3
Шанс падения 0 предмета(ов)	71.1248%	28.5941%	77.6195%	0.0000%
Шанс падения 1 предмета(ов)	21.6564%	28.5623%	14.9038%	0.0000%
Шанс падения 2 предмета(ов)	5.7750%	28.5623%	7.4519%	0.0000%
Шанс падения 3 предмета(ов)	1.4438%	14.2812%	0.0248%	100.0000%
Сколько предметов упадет	0-30	0-3	0-6	9-9
Шанс что предметов вообще не будет	3.31%	28.59%	60.25%	0%
Шанс падения 1-го предмета	10.09%	28.56%	23.14%	0%
Шанс падения 2-х предметов	16.51%	28.56%	13.79%	0%

Частное применение в counter-strike — убийство противника случайным попаданием в голову одной пули из длинной очереди. Рандомщик (Рандомайзер) — игрок, часто убивающий противников таким образом.

Корейский Рандом — неофициальное имя «бога» нескольких тысяч корейских расовых MMORPG. Это великое, злобное и насмешливое создание правит всеми переменными игры, будь то сколько денежек вам выпадет или же кто вас убьёт на следующей неделе. Его все ненавидят. В особенности «линейщики» и «рфошники». А в «Ragnarok Online» ему молятся.

Если обратить внимание на историю Азартных игр, то Функция рандома существовала уже несколько лет назад. Ещё несколько лет назад по торговым комплексам ходили странные люди, и предлагали владельцам поставить игровые автоматы (рис.2). Суть такова: руками можно выставить произвольную норму выигрыша, но выполняться она будет только при длительной, непрерывной игровой сессии. То есть вероятность получения выставленной руками суммы повышается с временем, но так как администраторы таких аппаратов люди тоже желающие заработать то обычно, они проставляли очень низкий множитель повышения вероятности.



Рисунок 2. Пример одной из игр, которые были установлены на автоматах.

Никто не вспомнил бы об этой замечательной истории, не узнай он про популярные в современных условно-бесплатных MMORPG сундуки (рис.3), с некоторой вероятностью выдающие ценные игровые призы за реальные деньги. В самом деле, какой бы не была заявленная вероятность выигрыша, вряд ли кто-то может гарантировать, что эта вероятность не привязана к количеству уже потраченных денег.



Рисунок 3. Вариант сундука, из которого могли выпасть различные предметы.

Таким образом онлайн игры являются одной из очень больших частей знаний, при помощи которых можно изучать закон вероятности, изучать его влияние, невозможность 100% просчёта происхождения любого события.

Словарь:

Дроп – предметы, которые могут упасть с определенного противника (а в некоторых играх и с игрока);

Лут – полный список предметов, которые упали из противника;

Крафтинг – система по созданию и модернизации предметов;

Квест – задание, выдаваемое игроку неигровыми персонажами;

Экип – предметы, экипированные на персонаже;

Заточка – увеличение характеристик предметов;

Спойл – способность получения с противника дополнительного лута;

Фрактал – это бесконечно самоподобная геометрическая фигура, каждый фрагмент которой повторяется при уменьшении масштаба;

Игро-фаг – фанатик компьютерных или видеоигр (человек, занимающий всё своё свободное время компьютерными, или видео-играми);

Кластерный эффект – эффект присутствия.